JOURNAL OF SIERNAN



DIE AUFZEICHNUNGEN DES SIERNAN

DIE AUFZEICHNUNGEN DES SIERNAN

UND WIEDER SENKT SICH DIE DUNKELHEIT ÜBER PARTHORIS. DOCH DIESMAL, FÜRCHTE ICH, WIRD NIEMAND KOMMEN UND DEN TRÜBEN SCHLEIER LÜFTEN, DER MEINE WUNDERBARE HEIMAT BEDECKT. DIE SEUCHE SCHLUG SO SCHNELL ZU, SO DAß SCHON ZU VIELE INFIZIERT WAREN, BEVOR JEMAND DEN SCHLEICHENDEN TOD BEMERKTE. JETZT HÄNGEN GRÜNE, GIFTIGE SCHWADEN DER SEUCHE ÜBER DEM LAND, DIE DEM UNGLÜCKLICHEN, DER SIE EINATMET, KRANKHEIT UND TOD BRINGEN. DIE MEISTEN MUTIEREN ZU BLUTRÜNSTIGEN FURIEN, DIE NAHEZU JEDEN ANFALLEN, DER IHNEN ZU NAHE KOMMT.MEINEM VOLK ERGEHT ES BESSER ALS DEN SIDHE, DENN AUCH DIESE EDLEN GESCHÖPFE SIND IN EINE SINNLOSE BARBAREI ZURÜCKVERFALLEN. VIELLEICHT KANN ICH EIN MITTEL FINDEN, UM DIESE SCHRECKLICHE PLAGE ZU HEILEN, DIE MEIN HEIMATLAND BEFALLEN HAT. GELINGT MIR DAS NICHT, FÜRCHTE ICH, SIND ALLE VERLOREN.



INHALT

Auszüge aus den Chroniken von Parthoris 5
Der Ketzer 7
Die anderen Dimensionen 8
Der Heimweg 9
Die Welt von Parthoris 10
Das Volk der Sidhe 10
Die Ssithra 11
Das Volk der T'Chekrik 12
Die Ogels 13
Die Caurtharier 14
Von Legenden und Seraphen 15
Niedere Wesen 16
Anhang des Siernan 17
Das Buch der Magie 18
Offensive Magie 18
Defensive Magie 20
Waffen 21
Sidhe-Schreine 22
Systemanforderungen 24
Installation 24
Problembehebung 25
Schnellstart 27
Start eines neuen Einzelspieler-Spiels 27
Corvus' Fähigkeiten 27
Tastaturbelegung 28
Laden und Speichern des Spiels 31
Schnellstart Mehrspieler 31
Credits 34
Probleme und Lösungen 37
Kundendienst 39
Software-Lizenzvereinbarung 41



AUSZÜGE AUS DEN CHRONIKEN VON PARTHORIS, ZUSAMMENGESTELLT VON THOLIA, DEM SSITHRA-GESCHICHTSSCHREIBER

DIE ANKUNFT DES D'SPARIL

Vor langer Zeit, als noch Friede herrschte in Parthoris, betraten fünf Rassen das Land. Die Seraphe hatten sich hinter die Berge am Ende der Welt zurückgezogen. Die Rassen errichteten große Städte, Tempel und Zentren der Weisheit mit dem Wissen, das die großen Seraphe beim Verlassen der Welt zurückließen. Aber die Seraphe ließen mehr zurück als nur ihr Wissen, als sie sich aus den Angelegenheiten von Parthoris zurückzogen. Ihr Abzug machte die jungen Rassen anfällig für Kräfte aus den anderen Dimensionen.

Es wird gesagt, die Seraphe hätten die Ankunft D'sparils vorhergesehen, doch wenn das wahr ist, haben sie nichts dagegen unternommen.

Als sich die fünf Rassen an den für sie bestimmten Orten niederließen, begannen drei mächtige dämonische Brüder, einen Plan auszuarbeiten, um die drei inneren Welten zu unterwerfen. D'sparil, der den Rückzug der großen Seraphe beobachtet hatte, bereitete seine Armeen darauf vor, über Parthoris hinwegzufegen.

Am Tag der Finsternis öffnete D'sparil in allen großen Städten von Parthoris Dimensionstore: in Andoria, K'Chekrik, S'Chekrik, Vendra, Savria, Thurge, Biskol, und Silverspring. Er fiel mit seinen Armeen in diese Städte ein, und bei Einbruch der Dämmerung befanden sie sich alle bereits in seinem eisernen Griff. Einzig Silverspring konnte der Eroberung für kurze Zeit standhalten. Der Himmlische Aufseher hatte in der Nacht zuvor eine Veränderung in der Sternenkonstellation bemerkt, und so konnte sich Silverspring auf den drohenden Untergang vorbereiten. Die meisten flohen aus der Stadt und verbargen sich in den Darkmire-Sümpfen und den Kell-Bergen.

Als D'sparil mit der zweiten Phase der Eroberung begann, wurden die vier Rassen, die am Tag der Finsternis in seine Hände gefallen waren, dem machtvollen Einfluß von D'sparils Gegenwart ausgesetzt. Mit der Zeit beugten sie sich seinem Willen und erkannten D'sparil als rechtmäßigen Herrscher über Parthoris an.

D'sparils Herrschaft wurde niemals in Ihre Schranken verwiesen, bis ein Held erschien, um seine Bosheit zu bekämpfen.


BRIAN PELLETIER

DER KETZER

Verborgen in den belebten Straßen von Silverspring, das jetzt die Stadt der Verdammten genannt wird, begann ein junger Sidhe, die Geheimnisse der verlorenen Artefakte der Seraphe zu entschlüsseln. Er entdeckte einen uralten Zauberstab, den die Seraphe dem ersten Himmlischen Aufseher zum Geschenk gemacht hatten. Seine Macht war nur begrenzt, jedoch groß genug, damit Corvus sich gegen D'sparils Günstlinge zur Wehr setzen konnte.

Als die Nachricht von Corvus' Auflehnung sich in Parthoris verbreitete, nannte man ihn den Ketzer. Er hielt sich nicht an die Gesetze D'sparils. Er wehrte sich gegen die plündernden Horden der dämonischen Armeen. Er trotzte öffentlich der Macht D'sparils.

Corvus reiste von Stadt zu Stadt auf der Suche nach D'sparils Festung. Unentwegt kämpfte er auf seiner Reise gegen die Legionen und fand weit mehr als nur D'sparil. Er entdeckte die Verstecke der verlorenen Magie der Seraphe und fand eines der berühmten Bücher der Macht. Dank der neuentdeckten Artefakte konnte Corvus D'sparils Festung auf dem Meeresgrund mit neuen Kräften angreifen.

Als sich Corvus und D'sparil in dessen Kuppelstadt gegenüberstanden, entbrannte ein erbitterter Kampf. Auch nachdem seine Schlange erschlagen war, ging D'sparil noch mit seiner ganzen dämonischen Wut auf Corvus los. Letztendlich aber war es ein Schuß aus dem Phoenixstab, der D'sparil in einer heißen Feuersbrunst vergehen ließ.

Mit seinem letzten Atemzug stieß D'sparil einen Fluch aus, der Corvus' Schicksal bestimmen sollte.

CORVUS' VERLORENE JAHRE IN DEN ANDEREN DIMENSIONEN, AUFGEZEICHNET VON TEEJALLA, EINEM BUCH DER MACHT

DIE ANDEREN DIMENSIONEN

D'sparil war besiegt. Corvus trat durch das Dimensionstor, in der Erwartung, nach Silverspring zu gelangen. Erst als er aus dem Dimensionstor heraustrat, erkannte er die wirklichen Ausmaße von D'sparils Fluch. Er war gefangen in den anderen Dimensionen, ohne Aussicht auf Heimkehr.

Jahrelang durchwanderte er die scheinbar endlosen Weiten, aus denen die anderen Dimensionen bestanden. Jede der neuen Welten war noch trostloser und fremdartiger als die letzte. Er erfuhr von den zwei Brüdern D'sparils, die Pläne geschmiedet hatten, auch andere Welten zu erobern. Als er durch die kargen Landschaften zog, erkannte Corvus erst, wie weit verbreitet das Übel, das von den Schlangenreitern ausging, wirklich war. Ein Großteil von D'sparils Armee bestand aus den mutierten Überresten von einst normalen Zivilisationen. Es kamen ihm Geschichten zu Ohren, die besagten, daß die Schlangenreiter die Massen versklavten, um die Reihen ihrer Armeen aufzufüllen. Corvus wußte nicht, wohin die beiden anderen Schlangenreiter gegangen waren, aber er hoffte, daß die bedauernswerten Welten, die sie sich als Ziel auserkoren hatten, erfolgreicher waren als sein Volk, bei dem Versuch, die Dämonen zu stoppen.

Die einzigen Relikte, die Corvus noch von Nutzen waren, waren sein Kampfstab und das Buch der Macht, das von meinem Wesen durchdrungen war. Alle anderen Waffen stellten sich als nutzlos und überflüssig heraus. Das Wissen aus meinen Seiten wurde zu seinem kostbarsten Besitz. Ich hatte einen Großteil meiner Kraft beim Kampf gegen D'sparil eingebüßt, aber ich konnte meine Kräfte während unserer Reise langsam wieder sammeln. Schließlich konnte ich Corvus meine Gegenwart zu erkennen geben. Ich begleitete ihn auf seinen Wegen, und erzählte ihm die Geschichte meiner Entstehung.

Vor langer Zeit war ich ein Seraph, aber zusammen mit meinen sechs Schwestern wurde mir die Ehre zuteil, eins zu werden mit den sieben Büchern der Macht.

Jedes Buch barg einen anderen Teil unseres Wissens.

Unsere größten Seher hatten unseren Rückzug aus den Angelegenheiten von Parthoris vorhergesehen, und sie kannten auch die Notwendigkeit, das Wissen unserer Rasse zu erhalten. Die sieben Bücher wurden erschaffen und mit unserer Lebenskraft versehen. Danach wurden sie unseren Vettern, den Sidhe, übergeben.

DER HEIMWEG

Die Jahre, in denen er die anderen Dimensionen durchstreifte, stählten Corvus. Auf sich allein gestellt in einer fremden Welt, war Corvus gezwungen, um sein Leben zu kämpfen. Sein Stab war dabei die einzige Waffe, die ihm blieb. Er gestaltete ihn zu einer zweischneidigen Waffe um, indem er eine Klinge am hinteren Ende befestigte. Ich begann damit, ihn in der verlorenen Magie der Seraphe zu unterweisen. Erst nach jahrelanger Übung beherrschte er die Grundlagen der Magie, die ich ihn lehrte. Mit dieser Ausbildung war Corvus in der Lage, alle Zauber anzuwenden, die auf der Tradition unserer Magie beruhten.

Es vergingen Jahrzehnte, bevor ich auf eine Möglichkeit zur Rückkehr stieß. Corvus war gerade in einen heftigen Kampf mit einem Dämon verwickelt, als ich fühlte, wie in der Nähe ein Dimensionstor geöffnet wurde. Dieses Tor fühlte sich anders an, als alle übrigen, durch die wir traten, und ich konnte einen schwachen Ruf meiner Geschwister-Bücher von der anderen Seite des Tors wahrnehmen. Sie schrien vor Schmerz, weil sie für einen mächtigen Zauber benutzt wurden. Das Tor war ein Weg nach Hause.

Ich benutzte die anderen Bücher zur Orientierung und führte Corvus durch das Tor. Als er heraustrat, war ich sicher, daß unsere Suche endlich zu Ende war.

DIE WELT VON PARTHORIS

AUS DEN GESAMMELTEN WERKEN DES ORTHIS

DAS VOLK DER SIDHE

Die Sidhe sind ein großes, schlankes Volk, das zierlich gebaut ist. Die meisten dieser Leute führen ein schlichtes Leben, in dem aber selbst die untersten Schichten die Vorzüge einer gehobenen Bildung genießen.

Als Abkömmlinge der Seraphe haben die Sidhe leichteren Zugang zur Magie, die die Seraphe hinterlassen haben. Da sie die Magie aber nicht so gut unter Kontrolle haben, sind sie beizeiten auch sehr anfällig ihr gegenüber. Zu lange ist es her, daß die Seraphe diese Welt verlassen haben, und so ging die Wirkungsweise ihrer Magie verloren. Die Artefakte, die die Seraphe zurückließen, sind noch immer Bestandteil des alltäglichen Lebens der Sidhe. Einfache Schreine, die die Magie der Seraphe bewahren sollen, sind überall in Parthoris zu finden. Sie sind die gebräuchlichsten Artefakte der Seraphe.

Als D'sparil seine Armeen gegen diese Welt ausschickte, waren es die Sidhe, die am härtesten getroffen wurden. Sie unterwarfen sich nicht seiner eisernen Herrschaft. Eine Weile verteidigten sie sich, doch selbst ihre Magie konnte dem Ansturm von D'sparils Armeen nicht standhalten. Nach der Niederlage versteckten sich die meisten überlebenden Sidhe in den Kell-Bergen, weit weg von D'sparils Hinrichtungskommandos. Und unter diesen versteckten Flüchtlingen tat sich eines Tages der größte Held hervor, den Parthoris je gesehen hat. Corvus kämpfte selbst dann noch gegen D'sparils Mannen, als alle anderen schon geflohen waren oder den eigenen Willen durch die mächtige Magie des Dämons verloren hatten.

Nachdem D'sparil besiegt war, haben die Sidhe ihre prächtigen Städte wieder aufgebaut, auch die größte von ihnen: Silverspring. Sidhe-Städte sind überall in Parthoris zu finden, die meisten von ihnen wurden nach dem Krieg gegen D'sparil erbaut.

DIE SSITHRA

Die Ssithra sind eine amphibische Rasse, die ihre Städte sowohl auf dem Land als auch in den trüben Wässern der Sümpfe errichten, an denen sie bevorzugt leben. Die Ssithra sind in der Regel größer als die Sidhe, wenn sie aufrecht stehen. Meistens halten sie sich aber gebückt mit angewinkelten Knien. Viele Ssithra widmen ihr Leben der Wissenschaft und der Religion, und sie treiben lieber Handel, als Dinge selbst herzustellen.

In den letzten Jahren, spalteten sich die Ssithra kulturell auf. Sie blicken auf eine lange und gewalttätige Geschichte zurück und sind bekannt für ihren religiösen Fanatismus. Jahrhundertelang führten sie blutige Rituale aus, bei denen lebende Opfer in Becken mit Erdenblut (das als das Lebenselixier von Parthoris gilt) ertränkt wurden. Die derzeitigen Stadtväter haben begonnen, sich vom Weg der Blutopfer und der Gewalt abzuwenden, in dem Bemühen, ihr Volk in eine neue Ära des Lernens, der Erleuchtung und des Friedens zu führen. Diese Bemühungen haben die Städte gespalten, da ein Teil der Ssithra den alten Wegen treu bleiben wollte. Beide Gruppierungen widmen sich den höheren Lehren und dem Studium der Welt in ihrer Gesamtheit.



Die Ssithra erbauten viele Bibliotheken und Museen, die den Künsten gewidmet sind, die sie für am kostbarsten halten. Andoria, die Hauptstadt der Ssithra, wurde vor sehr langer Zeit erbaut. Seit D'sparil diesen Teil von Parthoris verwüstet hat, versinkt die Stadt in den Sümpfen immer tiefer im Wasser. Die Ssithra unternahmen mehrere Versuche, diesen Prozeß aufzuhalten, jedoch nur mit geringem Erfolg. Teile der Stadt sind schon Ruinen. D'sparils Ankunft war ein Meilenstein in der Geschichte der Ssithra. Vor seiner Ankunft waren sie einig in ihrer Art und ihren Idealen. Nachdem er besiegt war, spaltete sich das Volk.

DAS VOLK DER T'CHEKRIK

Die T'Chekrik sind ein Volk, das in der Einöde von Parthoris entstanden ist. Sie besitzen einen schweren Rückenpanzer und stehen aufrecht auf zwei ihrer sechs Gliedmaßen. So haben sie die anderen vier frei, um Zauber zu vollbringen oder zu kämpfen. Diese Insektoiden sind über zwei Meter groß. Die Hinterbeine der T'Chekrik sind sehr kräftig, und sie können damit weit und hoch springen.

Der Katlit'k-Canyon ist die Heimat aller T'Chekrik-Kolonien. Ihre Städte liegen fast ausschließlich unter der Erde, und sie sind aus dem Fels gehauen, der die Wände des Canyon bildet. Die Städte sind in zwei Bereiche unterteilt. Der größere beherbergt die Männchen, während im kleineren und abgeschotteten die Weibchen wohnen.

Bei den T'Chekrik stehen die Weibchen an oberster Stelle. Sie sind die Lebensspender und auch die geistigen und gesellschaftlichen Führer ihrer Rasse. Die Männchen sind in ihrer Gemeinschaft die Arbeiter und Krieger. Sie schützen die Stadt vor Eindringlingen, und nur ein paar auserwählte Krieger dürfen die Chekriks, die weiblichen Bereiche, betreten, um als Elitetruppe oder Begatter zu dienen.

DIE OGELS

Ein Ogel ist ein kleines, kümmerlich aussehendes Geschöpf, das in den finstersten Ecken fast aller Gebirge zu finden ist. Sie sind von Natur aus sehr scheu, und sie verstecken sich lieber, als sich einer Gefahr zu stellen. Sie setzen sich nur zur Wehr, wenn sie direkt angegriffen werden. Wird ein Ogel einer Gruppe angegriffen, gehen sie alle gemeinsam auf den Angreifer los.

Ogels waren schon immer die Arbeiter von Parthoris. Ihre kleine Statur und ihre friedfertige Einstellung zwangen sie, in den Bergen um ihr Leben zu hämmern. Da sie es vorziehen, sich zu verstecken, und den Kontakt zu Fremden vermeiden, leben die Ogels im allgemeinen in den Schatten der zahlreichen Berge von Parthoris. Sie betreiben Bergbau und verarbeiten das Metall, das sie aus dem Fels schlagen. In Parthoris sind sie für ihre Geschicklichkeit in der Metallverarbeitung berühmt.



Zu ihrem Pech hat sie ihre unterwürfige Art zum beliebten Opfer der Sklaverei werden lassen. Jahrhundertelang wurden die Ogels von den mächtigeren Rassen gefangen und in die Sklaverei gezwungen.

DIE CAURTHARIER

Die Caurtharier sind ein kriegerisches Volk, das im Krieg gegen D'sparil nahezu ausgerottet wurde, als die Armeen des Dämons das Land überrollten. Sie sind schlanke, große Wesen, die an gedrungene Reptilien erinnern. In ihrer Kultur gibt es keinerlei gemeinsame Führung. Sie leben in kleinen Klans zusammen, die im allgemeinen durch Familienbindungen entstehen. Die wenigen caurtharischen Städte, die es gibt, sind lediglich lose Zusammenschlüsse von Klans, die sich zusammengerottet haben, um Rohstoffe zu teilen, oder sich gegenseitig zu beschützen.



Die kriegerische Natur der Caurtharier machte sie zu nahezu perfekten Kämpfern. Sie werden zum Kämpfen erzogen, sobald sie laufen können. Jeder, der zu alt oder zu schwach zum Kämpfen ist, wird in einem Ritualkampf von den restlichen Klanmitgliedern getötet.

VON LEGENDEN UND SERAPHEN

Die Legende berichtet von einer alten Rasse, die einst über ganz Parthoris herrschte. Dieses Volk, das man die Seraphe nennt, bestand aus mächtigen Magiern, die die Elemente kontrollierten. Als die jungen Rassen entstanden, verunreinigte sich das Blut der Seraphe, und vermischte sich mit dem der Sidhe-Elfen, die durch Parthoris zogen. In der langen Zeit, die vergangen ist, seit die Seraphe das Land durchzogen, wurden viele Geschichten erzählt, von gottähnlichen Wesen, die in den Bergen am Ende der Welt leben. Viele glauben, diese Wesen seien die letzten der reinen Seraphe.

NIEDERE WESEN

Parthoris ist voller gefährlicher Kreaturen, die durch die Wildnis ziehen und alles anfallen, das sie für eine lohnende Mahlzeit halten. Die meisten dieser Kreaturen scheuen im allgemeinen den Kontakt zu anderen, aber in Notzeiten und wenn das Futter knapp wird, gehen sie oft dazu über, auch stärkere Gegner anzugreifen, in der Hoffnung auf Nahrung.

GORGONEN

Das verbreitetste Raubtier in Parthoris ist der Gorgon. Diese zweibeinigen Reptilien wandern und jagen in Rudeln. Es gibt es immer ein Leittier, das das Rudel lenkt und führt.

MYXINI

Viele der Seen und Flüsse von Parthoris beherbergen die fleischfressenden Myxini. Diese großen, mit Zähnen bewehrten Fische können bis zu zwei Meter lang werden.

HARPYIEN

Von den reptilienähnlichen Harpyien, die den Himmel der Wildnis füllen, weiß man, daß sie einsame Ziele angreifen, besonders wenn diese Raubtiere in Gruppen jagen. Harpyien findet man sowohl in bevölkerten Gebieten als auch in der Einsamkeit der tiefsten Wildnis.

RATTEN UND G'KROKONS

Große Ratten und G'krokons findet man fast überall in Parthoris. Die Ratten leben eigentlich überall, wo sie etwas Eßbares finden. Die größten Ratten greifen, wenn sie richtig hungrig sind, fast alles an. Die G'krokons sind nicht annähernd so verbreitet wie die Ratten, aber genauso gefährlich für jeden, der ihren Weg kreuzt. Sie treten allein oder in kleinen Gruppen auf, und sie greifen an, indem sie ein gefährliches Gift auf ihre vermeintliche Beute spritzen.



ANHANG DES SIERNAN, HEILER VON ANDORIA

DIE SEUCHE HATTE VIELE SELTSAME AUSWIRKUNGEN AUF DIE NIEDEREN WESEN VON PARTHORIS. MIR SIND GERÜCHTE ZU OHREN GEKOMMEN, DAß SELTSAME KREATUREN DURCH DAS LAND ZIEHEN UND DIE SEUCHE VERBREITEN. DIESE FURCHTERREGENDEN KREATUREN, SO HÖRTE ICH, HABEN GANZE DÖRFER AUSGELÖSCHT,

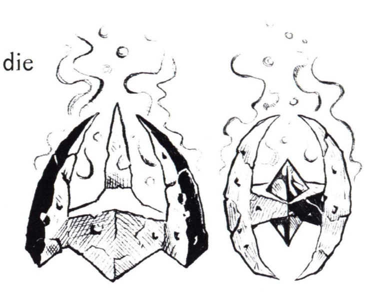


INDEM SIE DIE FAULIGEN SCHWADEN DER SEUCHE VERSPRÜHTEN UND ALLE ANSTECKTEN, DIE IHREN WEG KREUZTEN. VOR EINIGEN WOCHEN SCHWANKTE EIN JUNGER OGEL DURCH ANDORIA. ER BERICHTETE VON GIGANTISCHEN, GNADENLOSEN OBERHERREN, DIE SEIN VOLK VERSKLAVT HATTEN. SIE ZWANGEN SIE, DAS KOSTBARE METALL UND DAS ERDENBLUT IN DEN BERGEN AM ENDE DER WELT ABZUBAUEN. ICH AHNE SCHRECKLICHES. DAS KANN NICHTS GUTES FÜR PARTHORIS BEDEUTEN.

BUCH DER MAGIE

MANA

Mana ist die Hauptkomponente eines jeden Zauberspruchs. Es ist das Lebenselexier der Magie, die gelenkt und kontrolliert werden soll. Damit Corvus die alte Magie der Seraphe anwenden kann, benötigt er das Mana auf seiner Reise durch Parthoris. Mana gibt es in zwei Variationen: grün und blau. Grünes Mana aktiviert Corvus' offensive Magie, und blaues Mana konzentriert seine defensive Magie.



OFFENSIVE MAGIE

FEUERBALL

Der Feuerball war der erste Zauber, den Corvus während seiner Reise durch andere Dimensionen vom Buch der Macht gelernt hat. Gestärkt durch die Energie, die er aus dem Boden gewinnt, ist Corvus in der Lage, seinen Feinden eine Feuerfaust entgegenzuschleudern. Dieser Zauber hat nur geringe Zerstörungskraft und kann mit reduzierter Wirkung ohne Mana angewandt werden.

DONNERSCHLAG

Der Donnerschlag hat diese Bezeichnung, da er seine Energie aus dem tosenden Sturm bezieht, der zwischen den inneren Welten und den anderen Dimensionen herrscht. Der Zauber lädt sich mit dieser Energie auf, und wenn man ihn spricht, entspringt der Hand ein Hagel an Geschossen, wodurch ein lauter Donnerschlag erzeugt wird. Auf dem Weg zu ihrem Ziel breiten sie sich aus und sind so in der Lage, mehrere Zielobjekte zu bombardieren. Wenn man ein nahegelegenes Ziel treffen will, kann der Donnerschlag eine verheerende Wirkung haben, da alle Geschosse gewöhnlich das gleiche Ziel treffen.

SPHÄRE DER VERNICHTUNG

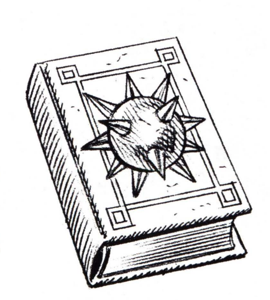
Die Sphäre der Vernichtung ist ein mächtiger Zauber, bei dem riesige Mengen an offensivem Mana durch Corvus' Körper geleitet werden, was in einer massiven Explosion resultiert. Der Zauber erfordert ein großes Maß an Konzentration und Mana. Je länger sich Corvus auf den Zauber konzentriert, desto mehr Mana kann er sammeln und dadurch eine noch mächtigere Explosion erzeugen. Bei der Explosion der Sphäre wird eine Druckwelle an purer Energie freigesetzt. Die Kraft der Explosion zerstört jeden, der sich im Bereich der Druckwelle befindet.

FEUERWAND

Die Seraphe waren Meister aller elementaren Magien. Feuer jedoch ist eine der wenigen Magien, an die sich auch die jüngeren Völker von Parthoris erinnern können. Die Feuerwand ist ein geballter Wall reinen, elementaren Feuers, den Corvus heraufbeschwören kann. Die Feuersbrunst formiert sich in Halbkreisen um Corvus und entlädt ihre Energie von Corvus' Körper weg. Die heißen Flammen verschlingen alles, was sich in ihrem Umkreis befindet.

EISERNER TOD

Einige Zaubersprüche, auch die, die von den alten Seraphen angewandt wurden, konnten mehr als eine der magischen Sphären auf sich konzentrieren. Wenn ein Beschwörer dazu in der Lage ist, wird ein unglaublich mächtiger und manchmal unkontrollierbarer Zauber entfacht. Wenn der Zauber des Eisernen Todes gesprochen wird, beschwört Corvus eine kleine Sphäre mit scharfen Eisenspitzen herauf, die er unverzüglich auf sein Zielobjekt wirbelt. Wenn die Sphäre ihr Ziel trifft, zersplittert sie in mehrere magische Eisensphären, die sich um die Einschlagstelle herum ausbreiten. Die rasiermesserscharfen Spitzen durchtrennen fast alles, das sie treffen.

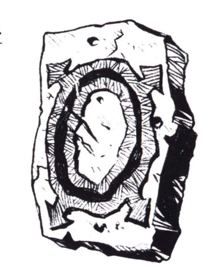


DEFENSIVE MAGIE

BUCH DER MACHT

Die ursprüngliche Kraft aller Bücher der Macht liegt in der Fähigkeit, die Wirkung aller Zaubersprüche oder magischen Effekte zu steigern. Wenn es angerufen wird, wird das Buch der Macht die Kraft der gesamten offensiven Magie oder die Wirkung der vorhandenen Waffen um ein Vielfaches verstärken. Die Auswirkung dauert nur kurz an, und bei Anrufung des Buches erfordert es eine große Menge an blauem Mana, um diese Wirkung zu erzielen.

REPULSIONSRING



Der Repulsionsring ist ein Zauber, der meistens dann benötigt wird, wenn Corvus sich einer Gruppe Feinde gegenübersieht. Bei Anwendung des Zaubers wird der Ring eine riesige Druckwelle aussenden, die jeden erfaßt, der Corvus zu nahe gekommen ist. Die Kraft der Druckwelle ist so mächtig, daß nur wenige von ihrer Wirkung verschont bleiben.

TELEPORTATION

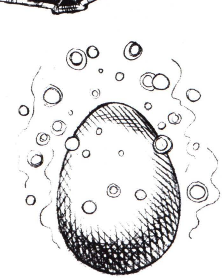
Extreme Situationen verlangen extreme Maßnahmen. Durch die Magie des Teleportierens kann Corvus aus einer Gefahrenzone in einen sicheren Bereich versetzt werden. Bei schneller Anwendung kann dieser Zauber sehr nützlich sein, egal ob Corvus beinahe dem Tode geweiht ist oder von einem Gegner in die Mangel genommen wird. Ein Gegner muß schon ein gehöriges Maß an Magie aufbringen, will er Corvus davon abhalten, sich in Sicherheit zu begeben.

METEORSCHWARM

Dank seiner Fähigkeit, Gestein vom Boden aufzunehmen, ist Corvus in der Lage, dieses in einem riesigen Meteorschwarm um sich kreisen zu lassen. Sobald ein Schwarm gebildet ist, werden die Meteoren ein Zielobjekt finden und mit fataler Genauigkeit darauf zu rasen.

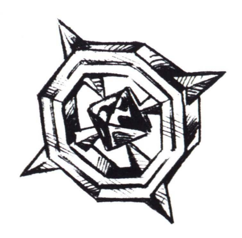


MORPH OVUM



Mit Hilfe des Morph Ovum kann Corvus alle betroffenen Zielobjekte in Hühner verwandeln. Wenn dies geschieht, bleibt den Opfern nicht viel mehr übrig, als um ihr Leben zu rennen. Die Wirkung dauert nur begrenzte Zeit an, daher muß der Beschwörer zur Wahrung seines Vorteils den Zauber wiederholen, bevor seine Opfer wieder ihre normale Gestalt annehmen.

BLITZSCHILD



Der Blitzschild aktiviert kleine Energie-Sphären, die mit einer geballten Ladung Strom Corvus' Kopf umringen. Wenn sich ein Feind nähert, wird er in eine sich ausbreitende Stromwolke gehüllt.

WAFFEN

DURHNWOOD-STAB

Corvus lernte auf seiner Reise durch die anderen Dimensionen aus der Notwendigkeit heraus, meisterlich mit dem Stab umzugehen. Der Stab wurde aus dem Innersten des Durhnwood-Baumes gemacht, eines der stabilsten Materialien in Parthoris. Im Laufe der Jahre wurde der Stab glatt und handlich. An einem Ende des Stabs befestigte Corvus eine Klinge, die ein gefallener Feind hinterlassen hatte. Zum richtigen Zeitpunkt und mit der nötigen Zielsicherheit angewendet, ist der Stab eine sehr effektive Kampfwaffe.

HÖLLENSTAB

Die Höllenstäbe wurden von den Seraphen entwickelt, bevor sie sich aus Parthoris zurückzogen. Corvus benutzte einen solchen Stab in seiner Schlacht gegen D'sparil, jedoch war dieser nur einer von vielen, die entwickelt wurden. Sie sehen alle sehr ähnlich aus und funktionieren auf dieselbe Art und Weise. Bei Gebrauch kann der Höllenstab fast ununterbrochen Geschosse abfeuern. Einzeln richten die Geschosse keine maßlose Zerstörung an, aber wenn sie ständig auf dasselbe Ziel abgefeuert werden, kann die Waffe eine verheerende Wirkung haben.

Munition: Damit der Höllenstab richtig funktioniert, muß Corvus Höllenkugeln sammeln. Diese Kugeln besitzen die notwendige Energie, mit der der Höllenstab aufgeladen wird.

STURMBOGEN

Die Ssithra-Kämpfer entwarfen den Sturmbogen, lange bevor die Seraphe die Welt verließen. Sie gebrauchten das bißchen Magie, das sie zur Verfügung hatten, um die natürlichen Energien durch den Bogen zu leiten und bei jedem Treffer, der mit dem Bogen erzielt wird, einen Feuersturm auflodern zu lassen. Jeder, der in diesen Sturm gerät, wird Opfer seiner schrecklichen Verwüstungskraft.

Munition: Wer den Sturmbogen benutzt, benötigt spezielle Sturmpfeile. Sturmpfeile beinhalten die notwendigen magischen Kräfte, um die Wirkung des Bogens genau zu lenken und zu kontrollieren.

PHOENIXBOGEN

Der Phoenix ist schon seit langer Zeit ein Symbol der Schreckensherrschaft in Parthoris, und viele Waffen wurden in Anlehnung an diesen wilden Raubvogel konzipiert. Der Phoenixbogen kann glühende Feuerpfeile abfeuern, die bei Erreichen des Ziels eine geschoßartige Feuersbrunst auslösen.

Munition: Wer den Phoenixbogen benutzt, benötigt auch Phoenixpfeile. Diese Spezialpfeile entzünden sich, wenn sie in den Bogen gespannt werden, und explodieren bei Erreichen des Zielobjektes.

SIDHE-SCHREINE

Vor langer Zeit verließen die Seraphe die Länder von Parthoris. Als sie sich von den banalen Angelegenheiten der Welt abwandten, hinterließen sie den nachfolgenden Völkern zahlreiche Vermächtnisse. Ihre magischen Kräfte vermachten sie den Sidhe. Jedoch verfügen selbst die intelligentesten Sidhe nur über einen Bruchteil der Weisheit der Seraphe. Diese Magie, die zutage getreten ist, hat mächtige Zauberer hervorgebracht. Um diese magischen Kräfte zu erhalten und Zugang zur Weisheit der Seraphe zu gewähren, haben die weisesten der Sidhe-Magier Schreine erschaffen. Wenn ein Sidhe von einem dieser Schreine Gebrauch macht, wird ihm die Macht der alten Seraphe verliehen. Die Schreine gibt es überall in Parthoris, und sie können von jedem Sidhe, der sich auf Reisen befindet, gebraucht werden.

ENERGIE-SCHREIN

Der Energie-Schrein heilt Corvus' Wunden.

MANA-SCHREIN

Dieser Schrein füllt beide Balken mit neuem blauen und grünen Mana.

'LUNGEN DER SSITHRA'-SCHREIN

Bei diesem Schrein kann Corvus länger als normal die Luft anhalten.

REFLEXIONS-SCHREIN

Durch die Kraft des Reflexions-Schreins wird Corvus' Körper zu einer reflektierenden Oberfläche, die alle Geschosse abprallen läßt.

RÜSTUNGS-SCHREIN

Der Rüstungs-Schrein stattet Corvus mit einer stabilen, magischen Rüstung aus, die alle Angriffe lindern wird.

KLINGEN-SCHREIN

Nach Gebrauch des Klingen-Schreins verwandelt sich Corvus' Stab in eine noch viel tödlichere Waffe. Diese Wirkung ist anhaltend und komplex. Daher wird Corvus durch den Besuch des Schreins im Gebrauch mit seinem Stab professioneller und gefährlicher.

GEISTER-SCHREIN

Der Geister-Schrein macht Corvus nahezu unsichtbar. Dadurch, daß er nur noch schwer zu erkennen ist, ist es im Kampf schwierig, ihn zu treffen. So kann Corvus sich durch List einen Vorteil verschaffen, bevor er zum Angriff übergeht.

CHAOS-SCHREIN

Wenn er den Chaos-Schrein gebraucht, weiß Corvus nie genau, was für eine Wirkung dieser zeigen wird.

'LICHT DES SERAPHEN'-SCHREIN

Das Licht der Seraphe ermöglicht dem Buch der Macht, Corvus mit einem hellen Licht den Weg zu leuchten.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Nähere Informationen zu den Systemanforderungen finden Sie in der Hilfedatei auf der Heretic-II-CD.

INSTALLATION

HERETIC II INSTALLIEREN

Um Heretic II auf Ihrem System zu installieren, legen Sie die CD in das Laufwerk.

Wenn AutoPlay aktiviert ist, sollte der Installationsbildschirm erscheinen. Ist dies geschehen, drücken Sie auf Installieren. Um zur Online-Hilfe, zur Deinstallation und den Credits zu gelangen, klicken Sie auf Mehr.

Achtung: Sie können jederzeit zum Installationsbildschirm zurückkehren, ohne das installierte Spiel zu beeinflussen.

Um Ihre Version von Heretic II zu registrieren, senden Sie bitte die beiliegende Registrierkarte ausgefüllt an uns zurück.

PROBLEMBEHEBUNG

AUTOPLAY

Erscheint der Heretic-II-Bildschirm nicht automatisch, versuchen Sie bitte, die folgenden Schritte durchzuführen:

1. Klicken Sie doppelt auf das Icon Arbeitsplatz (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option Öffnen).
2. Wählen Sie die Option Aktualisieren, die Sie im Menü Ansicht finden.
3. Klicken Sie im Fenster doppelt auf das Heretic-II-CD-Icon (oder mit der rechten Maustaste und wählen dann die Option AutoPlay).
4. Erscheint der Heretic-II-Titelbildschirm, klicken Sie auf den Button Installieren.

Wenn die AutoPlay-Funktion nicht starten sollte, gehen Sie wie folgt vor:

1. Überprüfen Sie, ob die CD-Oberfläche frei von Staub und Kratzern ist und die CD korrekt in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde.
   a. Klicken Sie doppelt auf Setup.exe im Stammverzeichnis der CD, oder
   b. Gehen Sie auf Ausführen im Start-Menü, und geben Sie d:\Setup.exe ein (bzw. die Kennung Ihres CD-ROM-Laufwerks, falls diese nicht "d:" lautet).
2. Achten Sie darauf, daß Ihr CD-ROM-Treiber für den Gebrauch mit Windows95/98 optimiert ist. Hierzu ...
   a. Öffnen Sie die Windows95/98-Systemsteuerung und klicken doppelt auf das System-Icon.
   b. Wählen Sie die Registerkarte Leistungsmerkmale. Sollten Ihre Hardware-Treiber nicht für den Einsatz mit Windows95/98 optimiert sein, werden sie hier mit einer kurzen Problembeschreibung aufgeführt. Sie können der Auflistung ebenfalls Hinweise zur Fehlerbehebung entnehmen.

   ODER

   a. Öffnen Sie die Windows95/98-Systemsteuerung, und klicken Sie doppelt auf das System-Icon.
   b. Wählen Sie die Registerkarte Geräte-Manager. Klicken Sie dann auf das Pluszeichen neben Ihrem CD-ROM-Laufwerk, wählen Sie das Laufwerk und dann Eigenschaften.
   c. Klicken Sie auf die Registerkarte Einstellungen. Markieren Sie das Kontrollkästchen neben "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" und klicken dann auf OK.

DIRECTX 6

Nach Abschluß der Heretic-II-Installation wird das Installationsprogramm feststellen, ob Microsoft DirectX 6 installiert werden muß oder nicht. Ist dies der Fall, werden die entsprechenden Dateien automatisch installiert.

F. Was ist DirectX 6, und wozu benötige ich es?

A. Microsoft DirectX 6 ist ein Set von Funktionen, die die Windows95-Leistungsfähigkeit für Spiele und andere Applikationen verbessert. Indem wir auf diese Funktionen zurückgreifen, können wir deutlich verbesserte Leistungen bei Netzwerken, Grafiken, Sounds und den Eingabegeräten erzielen. Heretic II nutzt vier der DirectX-6-Funktionen: Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectInput.

F. Wenn ich bei der Installation von Heretic II kein DirectX 6 installiert habe, kann ich das später nachholen?

A. Ja, Sie müssen es manuell installieren. Dazu befolgen Sie bitte die folgenden Anweisungen.

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und schließen alle Autostart-Bildschirme.
2. Klicken Sie doppelt auf Arbeitsplatz.
3. Klicken Sie rechts auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wählen Sie dann DirectX installieren.
4. Folgen Sie dem Installationsprozeß. Wenn die Installation von DirectX beendet ist, müssen Sie Ihren Computer neu starten, damit die Treiber aktiviert werden.

F. Ich habe bereits andere Windows95-Spiele installiert. Wird der Microsoft-DirectX-Installer meine DirectX-Datei verändern?

A. Haben Sie bereits andere Windows-Spiele installiert, kann es sein, daß ältere Versionen von DirectX installiert sind. In diesem Fall wird der Microsoft-Installer diese älteren Versionen mit DirectX 6 überschreiben. Sie müssen nach der Installation Ihren Computer neu starten, damit DirectX 6 aktiviert wird.

Haben Sie bereits DirectX 6 auf Ihrem Rechner installiert, erkennt dies der Microsoft-DirectX-6-Installer und ersetzt keine DirectX-6-Dateien. Sie müssen dann auch nicht den Rechner neu starten, um nach der Installation Heretic II starten zu können.

Zu Ihrer Unterstützung sind auf der Heretic-II-CD Grafiktreiber für einige gängige Grafikkarten enthalten. Diese können Sie verwenden, falls bei der Installation von DirectX 6 Probleme auftreten.

SCHNELLSTART

START EINES NEUEN HERETIC-II-EINZELSPIELER-SPIELS

Um ein Neues Spiel von Heretic II zu starten, öffnen Sie das Buch der Macht, indem Sie die Esc-Taste drücken. Wählen Sie Hauptmenü auf der ersten Seite des Buches der Macht, wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, und drücken Sie die Eingabetaste.

CORVUS' FÄHIGKEITEN

Auf seiner Reise durch die anderen Dimensionen hat Corvus viel gelernt und ist daher in der Lage, mit oder ohne seinen Klingenstab waghalsige Kletteraktionen und Akrobatik-Manöver zu unternehmen.

ÄNDERUNG DER STANDARDEINSTELLUNGEN

Viele Spieler stellen sich ihre Tastatur lieber individuell ein, je nach persönlicher Vorliebe. Um Ihre Konfiguration zu ändern, öffnen Sie das Buch der Macht, indem Sie die Esc-Taste drücken und Optionen auswählen (benutzen Sie zur Markierung die Pfeiltasten im Menü, drücken Sie die Eingabetaste, um eine Einstellung aus dem Menü auszuwählen). Hier haben Sie mehrere Konfigurations-Optionen. Um eine individuelle Tastatureinstellung zu ändern, wählen Sie die Funktion (mit der Eingabetaste) und drücken die neue Taste. Jetzt können Sie das Menü verlassen, indem Sie wiederholt die Esc-Taste drücken, bis Sie zum Spiel zurückkehren.

KONFIGURATION LADEN UND SPEICHERN

Nachdem Sie Ihre Spielumgebung eingestellt haben, können Sie Ihre Konfiguration speichern, indem Sie im Menü die Option Konfig. speichern wählen. Ebenso können Sie eine Konfiguration laden, indem Sie im Menü die Option Konfig. laden wählen.

Einfache Aktionen
Komplexe Aktionen
Attacken
Steuerung
Bewegungstasten
Shortcuts
Waffenauswahl
Funktionstasten

TASTATURBELEGUNG

ACHTUNG: Die Tastenbelegungen sind im Spiel leider auf die amerikanische Tastatur zugeschnitten. Die im Spiel angegebenen Tasten finden Sie in Klammern hinter den tatsächlich funktionierenden, falls sich diese unterscheiden.

EINFACHE AKTIONEN

(Veränderbare Standardeinstellungen):

AKTION	TASTE
Vorwärts gehen	Pfeil aufwärts oder Maus 2
Rückwärts gehen	Pfeil abwärts oder Maus 3
Vorwärts rennen	Umschalttaste + Pfeil aufwärts oder Maus 2
Springen	- oder A
Aktion/Sprung auf Hindernis	Leertaste

KOMPLEXE AKTIONEN

(Beziehen sich auf obige Standardeinstellungen):

AKTION	TASTE
Rolle vorwärts	Ducken und gleichzeitig vorwärts gehen
Rolle rückwärts	Ducken und gleichzeitig rückwärts gehen
Salto vorwärts	Vorwärts gehen und gleichzeitig springen
Salto rückwärts	Rückwärts gehen und gleichzeitig springen
Salto nach links	Schritt nach links und gleichzeitig springen
Salto nach rechts	Schritt nach rechts und gleichzeitig springen
Sprung auf Hindernis	Zum Rand gehen und Springen oder Aktion drücken
Seilschwung	An Seil springen und Angriff oder Schritt nach links/rechts drücken
Stabhochsprung	Stab zur Hand nehmen, vorwärts rennen und gleichzeitig springen

Sie können einige dieser Aktionen unter Doppeltasten mit einer eigenen Taste belegen.

ATTACKEN

AKTION	TASTE
Angriff	Strg oder Maus 1
Wirbelattacke mit Stab	Angriff und gleichzeitig vorwärts rennen

STEUERUNG:

AKTION	TASTE
Angriff	Strg oder Maus 1
Verteidigung	Eingabetaste
Aktion (Sprung auf Hindernis, Gegenstand benutzen, Taste drücken, etc.)	Leertaste
Blick nach oben	Entf
Blick nach unten	Bild-ab-Taste
Blick zentrieren	Ende
Rundumblick	Tab

Keyboardblick	Einfg
Mausblick	L
Nächste Waffe	K
Vorherige Waffe	J
Nächste Verteidigung	+ (US:])
Vorherige Verteidigung	Ü (US:[)

BEWEGUNGSTASTEN

AKTION	TASTE
Vorwärts gehen	Pfeil aufwärts oder Maus 2
Rückwärts gehen	Pfeil abwärts oder Maus 3
Nach links drehen	Pfeil links
Nach rechts drehen	Pfeil rechts
Rennen	Umschalttaste+ Pfeil/Maus 2
Schleichen	Ä + Pfeil/Maus 2 (US: `)
Schritt nach links	,
Schritt nach rechts	.
Schritt zur Seite	Alt
Sprung/Aufwärts	- oder A (US: / oderA)
Ducken/Abwärts	M oder Y

SHORTCUTS

Hilfe-Bildschirm	F1
Buch der Macht	Q
Repulsionsring	W
Meteorschwarm	E
Morph Ovum	R
Teleportation	T
Blitzschild	Z
Inventar	I gedrückt halten (funktioniert nur, wenn etwas im Inventar ist.)
Ziele	O
Karte von Parthoris	P
Stadtkarte	U
Nachricht	S
Abschüsse (Spielstand)	Rücktaste

WAFFENAUSWAHL

Klingenstab	1
Feuerball	2
Höllenstab	3
Donnerschlag	4
Sturmbogen	5
Feuerwand	6
Phoenixbogen	7
Sphäre der Vernichtung	8
Eiserner Tod	9

FUNKTIONSTASTEN

Hilfe	F1
Spiel speichern	F5
Spiel laden	F6
Normale Kamera	F9
Feste Kamera	F10
Beenden	F12

LADEN UND SPEICHERN DES SPIELS

Sie speichern und laden Spiele, indem Sie das Buch der Macht benutzen, oder mit Hilfe der Funktionstasten. Drücken Sie Esc, um das Buch der Macht zu öffnen. Gehen Sie dann ins Hauptmenü, und wählen Sie entweder Spiel speichern oder Spiel laden.

Um ein Spiel zu laden, wählen Sie den Spielstand aus, den Sie laden möchten – entweder mit Hilfe der Maus oder indem Sie ihn mit den Pfeiltasten markieren. Wenn Sie den gewünschten Spielstand markiert haben, drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu laden.

Um ein angefangenes Spiel zu speichern, wählen Sie den Speicherplatz, an dem Sie Ihr Spiel speichern wollen (wenn Sie es an einem bereits belegten Platz speichern, wird der vorige Spielstand überschrieben). Auch dies können Sie entweder mit der Maus tun oder indem Sie den Speicherplatz mit den Pfeiltasten markieren. Geben Sie für Ihr gespeichertes Spiel einen Namen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Sie können jederzeit F5 drücken, um Ihr Spiel an einem bestimmten Speicherplatz schnellzuspeichern. Wenn Sie F6 drücken, wird Ihr letztes schnellgespeichertes Spiel automatisch geladen.

Der Schnellspeicher-Platz kann nur einen Spielstand speichern. Daher sollten Sie sich überlegen, ob Sie diesen überschreiben wollen, bevor Sie F5 drücken.

SCHNELLSTART MEHRSPIELER

START EINES NEUEN MEHRSPIELER-SPIELS

Drücken Sie Esc, um das Buch der Macht zu öffnen, und wählen Sie Mehrspieler.

Um Ihre Spielerfigur für das Deathmatch oder das Kooperationsspiel einzustellen, wählen Sie Spieler-Konfig. Geben Sie die folgenden Informationen ein:

Name: Geben Sie einen Namen für sich ein. Andere werden diesen Namen in Mehrspieler-Spielen sehen, wenn Sie getroffen werden oder einen anderen Spieler treffen.

Skin: Wählen Sie Ihr Aussehen. So werden Sie dann im Spiel erscheinen.

Um an einem Mehrspieler-Spiel teilzunehmen, das ein anderer Spieler begonnen hat, wählen Sie Server betreten. Wählen Sie nun unter den folgenden Optionen:

Adreßbuch: In diese Liste können Sie die IP-Adressen Ihrer Lieblingsserver eintragen. Wählen Sie einen aus, drücken Sie die Eingabetaste, und Sie werden mit diesem Server verbunden.

Serverliste aktualisieren: Diese Option zeigt an, welche Spiele in Ihrem Netzwerk laufen. Wenn Sie ein verfügbares Spiel auswählen, werden Sie mit dem Spiel verbunden.

Serverliste: Ist ein Spiel auf der Liste angezeigt, wenn Sie in dieses Menü gehen, wählen Sie es einfach aus, und Sie werden mit dem Spiel verbunden.

Um ein Mehrspieler-Spiel zu starten, wählen Sie Server starten. Hier finden Sie die folgenden Optionen:

Anfangslevel: Das ist der Level, in dem das Mehrspieler-Spiel beginnt.

Regeln: Hier können Sie die Art des Mehrspieler-Spiels festlegen, das Sie starten möchten. Sie haben die Wahl zwischen Kooperation (die Einzelspieler-Level zusammen mit anderen Spielern) und Deathmatch (die Mehrspieler-Level gegen andere Spieler).

Zeitlimit: Stellen Sie die Minutenanzahl ein, die das Spiel dauern soll. Nach Ablauf dieser Zeit endet das Spiel.

Abschußlimit: Hier legen Sie ein Abschußlimit für ein Deathmatch fest. Erreicht ein Spieler diese Anzahl an Abschüssen, startet automatisch der nächste Level, und er ist der Gewinner.

Maximale Spieleranzahl: Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Anzahl an Spielern zu beschränken, die an Ihrem Mehrspieler-Spiel teilnehmen können.

Host-Name: Geben Sie hier einen Host-Namen ein, damit andere Spieler Ihr Spiel erkennen, wenn sie einsteigen wollen. Dieser Name erscheint auf der Server-Liste.

Deathmatch-Einstellungen: Hier können Sie die weiteren Bedingungen für ein Deathmatch festlegen.

Dauerwaffen: Wenn Sie diese Option anstellen, erscheinen die Waffen und Zaubersprüche erneut, nachdem Sie sie aufgesammelt haben.

Schreine bereitstellen: Mit dieser Option können Sie einstellen, ob Schreine während des Spiels bereitgestellt werden. Wenn Sie sie ausschalten, werden für die Dauer des Spiels alle Schreine außer Kraft gesetzt.

Energie bereitstellen: Wenn Sie diese Option abschalten, werden alle Energie-Pickups aus den Deathmatch-Leveln entfernt.

Mana bereitstellen: Mit dieser Option können Sie die Mana-Pickups aus den Leveln entfernen.

Automatischer Waffenwechsel: Diese Option legt fest, ob aufgesammelte Waffen automatisch zur Hand genommen werden. Wenn Sie die Option aktivieren, wechseln Sie automatisch die Waffe, sobald sie eine bessere aufsammeln als die, die Sie gerade benutzen.

Offensive Munition: Diese Option gibt Munition für die Offensiv-Waffen, z. B. Pfeile oder Höllenkugeln frei oder verhindert sie.

Defensiv-Zauber: Schalten Sie diese Option ein, können Defensiv-Zauber nicht mehr eingesetzt werden.

Distanzeinstieg: Diese Option bestimmt, ob ein abgeschossener Spieler an dem Startpunkt wiedereintritt, der am weitesten entfernt von den Mitspielern liegt. Das gibt dem Wiedereinsteiger eine kurze Verschnaufpause, bevor er wieder angegriffen wird.

Level beibehalten:: Aktivieren Sie diese Option, starten alle Spiele im gleichen Level.

Zwangseinstieg: Wenn diese Option aktiviert wird, steigen Spieler automatisch wieder ins Spiel ein, wenn sie getötet worden sind. Falls sie nicht aktiviert ist, müssen Spieler selbst ins Spiel zurückkommen, indem sie den Feuer-Button drücken.

Freier Ausgang: Diese spezielle Option ermöglicht es den Spielern, einen Level während des Deathmatches zu verlassen. Ist sie nicht aktiviert, können die Spieler einen Level nicht durch einen der Ausgänge verlassen.

Unbegrenztes Mana: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Spieler nie zu wenig Mana für die defensive oder die offensive Magie besitzen.

Match starten: Startet das Spiel bzw. den Server. Solange noch Spielerplätze vorhanden sind, können Spieler jederzeit in das Spiel einsteigen.

EIN KOOPERATIONSSPIEL SPEICHERN

Ein Kooperationsspiel wird ähnlich gespeichert wie ein Einzelspieler-Spiel. Der größte Unterschied liegt darin, wer das Spiel speichern kann. Nur der Server kann ein Mehrspieler-Spiel speichern oder laden. Wenn ein Mehrspieler-Spiel geladen ist, sollten alle Spieler wieder in derselben Reihenfolge in das Spiel einsteigen wie zu Beginn. Dies ermöglicht, daß die Charaktere die gleichen Eigenschaften haben wie vor dem Abspeichern. Wenn ein neuer Charakter hinzustößt, startet er mit denselben Waffen wie die anderen Spieler, jedoch sieht er aus, als ob er gerade von den Toten erwacht wäre.

CREDITS

PRODUCTION

Creative Directors: Brian Raffel, Steve Raffel

Project Leader: Brian Pelletier

Producer: Steve Stringer

Lead Designer: Jon Zuk

Lead Programmer: Patrick Lipo

Art Direction: Brian Pelletier

Lead 2D Artist: Jeff Butler

Project Administrator: Daniell Freed

Associate Producer: Steven Rosenthal

Designers: Michael Raymond-Judy, Matt Pinkston, Mike Renner, Tom O'dell, Jeremy Statz, Tim Jervis, Brian Raffel

Additional Design: Chris Foster, Eric Biessman, Bobby Duncanson

Assistant Lead Programmer: Jake Simpson

Player, Weapon, and Game Programjing: Patrick Lipo

Game Programming and Art Asset Coordination: Robert Love

Camera, Network, and Game Programming: Marcus Whitlock

Interface, Hardware, and Low-Level Programming: John Scott

Player, Monster, and Game Programming: Josh Weier

Monster and Game Programming: Mike Gummelt

Low-Level and Game Programming: Jake Simpson

Chief Technologist: Gil Gribb

Scripting System and Quake Engine Expert: Rick Johnson

Assistant Technologist: Josh Heitzman

Additional AI and Special Effect Programming: Steve Sengele

Additional Weapon Effect Programming: Nathan McKenzie

3rd Party Support and Programming: James Monroe

Quake Editor Support and Modification: Dan Kramer

Lead 2D Artist: Jeff Butler

2D Artists: Rob Gee, Gina Garren, Kim Lathrop, Mark Nelson, Les Dorscheid

Additional Artwork: Joe Koberstein, Kevin Long, Steve Raffel, Brian Raffel, Brian Pelletier, Scott Rice

3D Artist/Object Modeler: Jeff Lampo

Additional Objects: Les Dorscheid, Brian Pelletier

Animators:

Brian Shubat – Corvus, Plague Elves

Jeff Dewitt – Plague Spreader, Celestial Watcher, Gorgon, Caurthorian Assassin, Trial Beast, Morcalavin, Additional Corvus and G'krokon animations, Cut scene animations

John Payne – Rat, Myxini, Mutant Ssithra, High Priestess, Overlord, Guard, T'chekrik, Cut scene animations

Eric Turman – Harpy, Plague Ssithra, T'chekrik

Additional animations:

Jarrod Showers – Chicken, Cut scene animations

Mike Werckle – G'krokon

Steve Raffel – Raven Software Animated Logo

Creature conceptualization and Box Cover Painting: Brom

Production Testing: Steven Rosenthal, Steve Elwell, Shane McAllen

Additional Production Testing: Chris Ovitz

QA

Senior QA Lead: Curtis Shenton

QA Lead: Dave Baker

QA Team: Damien Fischer, Derek Johnstone, Eric Lee, Mohammed Wright, Talmadge Morning, Chad Bordwell, Aaron Gray, Matt Powers, John Virtes, Gene Bahng, Glenn Ige, Justin Mills, Ben Deguzman, Edward Murphy, Paul Baker, Paul Sauser, Eric Koch, Brian Ullmer

VP of CS/QA: Jim Summers

QA Manager: Dave Arnspiger

MARKETING TEAM

Product Manager: Steve Felsen

Associate Product Manager: Kevin Kraff

Publicity Manager: Maryanne Latiaf

PR Associate: Caroline Poon

Online Production Coordinator: William Mull

Web Site Artist: Charles Hinshaw

LOCALISATIONS

Localisation Supervisor Europe: Nicky Kerth

Product Manager/Marketing Director Europe: Janine Johnson

Creative Services: Lucy Morgan, Alex Wylde

German Localisation: Natascha Conrad, Bettina Bucher, Klaus Müller

German Speech Recording: M + S Music

German Product Managers: Andreas Stock, Achim Kaspers

International Publishing:

Sandi Isaacs, Peter Oey, Jonathan Eubanks, Ed Bainbridge, John Burns, Janine Johnson, Patick Chachuat, Wolfram von Eichborn, John Watts, Margaret Lawson

CINEMATICS AND VOICE-OVER

Rendered Cinematics: Creat Studio, San Francisco, USA & St. Petersburg, Russia

Story By: Daniell Freed, Brian Pelletier

Script By: Daniel Freed, Brian Pelletier, and Scott Krager

Voice Direction: Kris Zimmerman

Voice Over Talent (in alphabetical order):

Rebecca Downs: The Tome of Power and the High Priestess

Kay Kuter: Siernan

Daniel Riordian: Corvus, the Celestial Watcher, and Morcalavin

Wally Wingert: D'Sparil, Dranor, Scout, Ssithra, and the Guardian

Recorded at Screenmusic studios in Studio City, California

SPECIAL THANKS TO:

Mitch Lasky for the vision and leadershop that got us here.

Kris Zimmerman for being the best damn v.o. director in the world and saving our butts.

Also, thanks to John Tam, Doug Jacobs, and Tim Vanlaw for their contribution to the project.

EXTERNAL BETA TESTERS (VISIONEERS)

External Beta Test Liaison: Jonathon Moses, Emily Moher

Testers: Dee Anderson, Marc Baime, Thomas R. Bissell III, Terry Blanchard, JP Bowdoin, August Branchesi, Derek Brinkmann, Michael Brinton , John Burg, Campbell Chiang, Scott Cook, Clay Culver, Sean Daniels, Lane Denson, Craig Edrington, Phil Eurs, Chris Grant, Randy Hanley, Scott Hunt, Bassam Islam, Stephen Jensen, Scott Johnson, Mark W. Kaelin, Lenore Kaye, Andrew Keller, Michael Kelly, David Kong, Kevin Lanard, Michael Leparc, William Leppala, William Liu, Derek Lung, Robert Marion, Mike McCurdy, Gary Newcomb, Paul O'Keefe, Calvin Oliveria, Chris Otto, Reis Paluso, Jose Paradis, Chris Pimlott, Jeff Reitman, Brant Rusch, Paul Sauser, Jon Savin, Andrew Stein, Brian Sutton, Russell Taylor, Andrew Volk, David Wilson, Jason Yeh

PROBLEME	LÖSUNGEN
Das Programm wird nicht installiert.	• Sie verfügen wahrscheinlich nicht über genügend freien Festplattenspeicher, um die benötigten Dateien von der CD auf Ihre Festplatte zu kopieren. Schaffen Sie weiteren Festplattenplatz.
Das Spiel startet nicht.	• Dieses Problem kann von verlorenen Clustern auf Ihrer Festplatte hervorgerufen werden. Bitte starten Sie SCANDISK, um herauszufinden, ob dies der Fall ist. Lesen Sie die Anleitung zu Windows 95, um mehr Informationen über SCANDISK zu erhalten.
Die Filme laufen nicht richtig.	• Achten Sie darauf, daß Ihr System und insbesondere Ihr CD-ROM-Laufwerk die Mindestanforderungen für das Programm erfüllen. Das Programm benötigt ein CD-ROM-Laufwerk mit einer Übertragungsrate von mindestens 600K/s (4x CD-ROM). • Sie haben eventuell nicht genügend Hauptspeicher, um die Videos abspielen zu können. Überprüfen Sie den vorhandenen Hauptspeicher, um sicherzustellen, daß Sie genügend Speicher für dieses Produkt besitzen. Sie benötigen 32 MB. • Es laufen zu viele andere Applikationen. Schließen Sie andere Applikationen (besonders DOS-Fenster und Modem-Programme) und versuchen es erneut. Wir empfehlen Ihnen sehr, daß Sie keine anderen Applikationen gestartet haben, wenn Sie Heretic II starten.
Das Spiel bleibt hängen.	• Überprüfen Sie, ob Ihr Computer mindestens 32 MB Arbeitsspeicher hat. • Achten Sie darauf, daß Sie Windows95/98 und die neuesten 32Bit-Treiber für alle Peripheriegeräte verwenden.

PROBLEME	LÖSUNGEN
Kein Sound, nur unvollständiger Sound oder keine Sprachausgabe/Sound effekte.	• Überprüfen Sie, ob Sie eine 100% Windows95-kompatible Soundkarte (SoundBlaster) in Ihrem Computer installiert haben. • Überprüfen Sie, ob Ihre Lautsprecher korrekt angeschlossen sind, ob sie eingeschaltet sind, und ob die Lautstärke nicht zu leise eingestellt ist. • Achten Sie darauf, daß Sie die neuesten Windows95-32Bit-Treiber für Ihre Soundkarte benutzen. • Achten Sie darauf, daß Ihre Soundkarte korrekt installiert ist und auch die richtigen Treiber eingerichtet wurden. Überprüfen Sie bitte die Installation der Soundkarte und der entsprechenden Treiber in Windows 95/98. Für weitere Informationen zu diesem Thema lesen Sie bitte das Handbuch Ihrer Soundkarte oder das von Windows 95/98.
Das Spiel ist zu langsam.	• Achten Sie darauf, Heretic II nur auf Rechnern mit mindestens einem Pentium 166 MHz-Prozessor zu verwenden. Auf einem P133 oder langsameren Systemen wird das Spiel nicht richtig funktionieren. • Achten Sie darauf, daß keine anderen Applikationen im Hintergrund aktiv sind.

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Anworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Art des verwendeten Betriebssystems (z. B. Windows 95 oder DOS)
4. Prozessortyp des Computers (z. B. Intel Pentium® 90)
5. Art der verwendeten Grafik- und Soundkarten (z. B. Diamond Stealth 64 Video, SoundBlaster) sowie Versionsnummern der installierten Treiber
6. Marke und Modell des verwendeten Joysticks (falls vorhanden) sowie der verwendete Spielanschluß (Gameport - z. B. Soundkarte, fester Spielanschluß)
7. Menge des freien Festplattenspeichers
8. Menge des verfügbaren RAM

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

WENN SIE EIN MODEM VERWENDEN:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluß (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flußsteuerung deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

WENN SIE EIN EXTERNES MODEM VERWENDEN:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

WENN SIE IN EINEM LAN SPIELEN:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

ONLINE-DIENSTE MIT ACTIVISION-FOREN, E-MAIL- UND DATEIBIBLIOTHEKSUNTERSTÜTZUNG

- Internet: support@activision.com oder www.activision.com
- America Online: Verwenden Sie "Activision" als Kennwort für das Activision-Forum.
- CompuServe: 76004,2122 oder [GO ACTIVISION]
- Activision BBS: + 1 (310) 255-2146; bis zu 33.600 Baud; Einstellungen: 8 Bit, Keine Parität, 1 Stoppbit (8, N, 1)

  (Hinweis: Der oben aufgeführte Online-Kundendienst steht nur in englischer Sprache zur Verfügung.)

KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

Es stehen Ihnen täglich von 16.00 bis 18.00 Uhr außer an gesetzlichen Feiertagen folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hintline:	01 90/51 00 55 (kostenpflichtige Tips & Tricks zum Spielablauf - 1,21 DM/min)
Technische Hotline:	0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen)
E-Mail:	support@activision.de
Deutsche Website:	www.activision.de

Falls Sie einen weiteren Ansprechpartner für den Kundendienst benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder direkt an Activision über einen der Online-Dienste.

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DIE VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS UNTERLIEGT DEN IM FOLGENDEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN DIESER SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG. DER BEGRIFF "PROGRAMM" STEHT FÜR DIE SOFTWARE, DIE MIT DIESER VEREINBARUNG GELIEFERT WIRD, DIE DAZUGEHÖRIGEN MEDIEN, JEGLICHES GEDRUCKTES MATERIAL, ONLINE- UND ELEKTRONISCHE DOKUMENTATIONEN JEGLICHER ART SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN UND ABLEITUNGEN DIESER SOFTWARE UND MATERIALIEN. MIT DEM ÖFFNEN DER VERPACKUNG UND DER INSTALLATION BZW. VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKENNEN SIE DIE BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION") AN.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG: Activision gewährt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, eine Kopie dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm sowie an Kopien desselben (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm wird geschützt durch die Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Copyrightvereinbarungen und –übereinkünfte sowie andere Gesetze. Dieses Programm umfaßt bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

ES IST UNTERSAGT

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung).
- das Programm auf mehr als einem Computer, Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder dies Dritten zu gestatten.
- Kopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren, sondern es ist ausschließlich von der mitgelieferten CD-ROM auszuführen. (Möglicherweise wird jedoch beim Installationsvorgang ein Teil des Programms automatisch auf die Festplatte kopiert, um eine effiziente Arbeitsweise zu gewährleisten).
- das Programm in einem Netzwerk, einer Mehrplatzumgebung oder Umgebung mit Fernzugriff zu verwenden oder dies zu gestatten. Das gilt auch, ist jedoch nicht beschränkt auf jegliche Art der Online-Verwendung, sofern dies nicht speziell vom Programm vorgesehen wird.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompilieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.

dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den entsprechenden Gesetzen und Abkommen zu exportieren oder reexportieren. Mit der Verwendung dieses Programms garantieren Sie, daß Sie keine "Foreign Person" laut gesetzlichen Bestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika sind oder im Auftrag einer solchen "Foreign Person" handeln.

PROGRAMM-UTILITIES

Dieses Programm enthält gewisse Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software ("Programm-Utitlities"), die mit diesem Programm zu verwenden sind und Ihnen ermöglichen, neue Level und anderes Spielematerial für Ihre persönliche Verwendung zusammen mit dem Programm ("Neues Spielematerial") zu erstellen. Die Verwendung der Programm-Utilities unterliegt den Bedingungen der folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen:

- Sie erklären sich einverstanden, die Programm-Utilities und das von Ihnen erstellte Neue Spielematerial nicht für kommerzielle Zwecke verwenden und dies auch Dritten nicht zu gestatten. Dies gilt einschließlich, doch nicht beschränkt auf den Verkauf, den Verleih, das Leasing, die Lizenzierung, Distribution oder eine anderweitige Übertragung der Eigentumsrechte am Neuen Spielematerial, sei es als Einzelanwendung oder in Kombination mit von anderen erstelltem Neuen Spielematerial, über jegliche Distributionskanäle, einschließlich und nicht beschränkt auf den Einzelhandel und die elektronische Online-Distribution. Weiterhin stimmen Sie zu, keine Angebote oder Vorschläge von Privatpersonen oder Personen öffentlichen Rechts einzuholen, zu veranlassen oder anzuregen, um Neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Sie stimmen auch zu, Activision unverzüglich schriftlich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- Sollten Sie das von Ihnen erstellte Neue Spielematerial anderen zugänglich machen, so erklären Sie sich einverstanden, dies in jedem Falle unentgeltlich zu tun.
- Das Neue Spielematerial darf keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- Neues Spielematerial darf nur dann erstellt werden, wenn es ausschließlich in Verbindung mit der im Handel erhältlichen Version des Programms verwendet werden kann. Neues Spielematerial darf nicht so konzipiert sein, daß es als Einzelanwendung läuft.
- Neues Spielematerial darf weder illegales, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten, noch Material, das die öffentlichen bzw. Privatrechte Dritter verletzt (ohne daß eine angemessene unwiderrufliche Lizenz speziell zu diesem Zweck gewährt wurde) oder Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter berührt.
- Neues Spielematerial muß unter folgenden Angaben in mindestens einer Online-Dokumentation deutlich als solches erkennbar sein, und ein Hinweis darauf muß eine angemessene Zeitlang auf dem Eröffnungsbildschirm eingeblendet werden: a) Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials und b) die Worte "DIESES MATERIAL WIRD VON ACTIVISION WEDER HERGESTELLT NOCH UNTERSTÜTZT".

GEWÄHRLEISTUNG

Auf 6 Monate begrenzte Gewährleistung von Activision

GEWÄHRLEISTUNG

ACTIVISION UK LIMITED (ACTIVISION) gewährleistet, daß während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf der SOFTWARE der Datenträger, auf dem die SOFTWARE gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für die SOFTWARE sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln der SOFTWARE ist ACTIVISION, sofern der Käufer die SOFTWARE unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, daß die SOFTWARE nicht mehr erhältlich sein sollte, ist ACTIVISION mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlagens der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat ACTIVISION einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der SOFTWARE schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber ACTIVISION wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion der SOFTWARE durch höhere Gewalt oder mißbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIEN

DIE SOFTWARE UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE GARANTIE BEZÜGLICH DER SOFTWARE UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH IN IRGENDEINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTEN ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGENDEINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHADEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESE SCHÄDEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRAGLICHEN KARDINALPFLICHTEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHADEN BEGRENZT.

RÜCKGABE DES PRODUKTES

Im Falle der Rückgabe einer mängelbehafteten Diskette oder CD-ROM zum Zwecke der Ersatzlieferung wird der Käufer gebeten, die Diskette oder CD-ROM nur in einer schützenden Verpackung zu versenden. Beizufügen sind:

Eine Fotokopie der Rechnung und des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware;

Im Falle einer Rücksendung des mängelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 10 Englischen Pfund; Scheck oder Zahlungsanweisung ist in diesem Fall beizulegen.

Die Versendung per Einschreiben wird empfohlen.

In Europa ist die Sendung an folgende Adresse zu richten:

WARANTY REPLACMENTS, ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, United Kingdom

RECHTSWAHLKLAUSEL

DIESER VERTRAG UNTERLIEGT DEM RECHT VON ENGLAND UND WALES.

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Produkts ergeben, Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so daß die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluß keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

JAVA-BESCHRÄNKUNGEN

Alle Daten und Informationen der Java Runtime Environment Software und Dokumentation ("Java Software") sind vertrauliche, urheberrechtlich geschützte Informationen von Sun Microsystems, Inc. ("Sun"), und das alleinige Urheberrecht liegt bei Sun und/oder seinen Lizenzgebern. Es ist Ihnen nicht erlaubt, Java Software zu dekompilieren, zu disassemblieren, zu dechiffrieren, zu extrahieren oder anderweitig zurückzuentwickeln. Java Software darf weder ganz noch auszugsweise geleast, übertragen oder in Unterlizenz verwendet werden, es sei denn, dies wurde ausdrücklich von Sun genehmigt. Java Software wurde weder zur Online-Steuerung von Flugzeugen, Flugverkehr, Flugzeug-Navigation oder Flugzeug-Kommunikation entwickelt, noch zur Konstruktion, für den Betrieb oder die Wartung nuklearer Anlagen. Hiermit garantieren Sie, Java Software nicht für einen dieser Zwecke zu verwenden oder weiterzugeben.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Kopien des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

BESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA

Sowohl das Programm als auch die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln hergestellt und werden als "Commercial Computer Software" (kommerzielle Computer-Software) oder "Restricted Computer Software" (beschränkt verwendbare Computer-Software) zur Verfügung gestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenbarung durch die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika oder ein mit dieser zusammenarbeitendes Organ unterliegt den in Paragraph (c)(1)(ii) der Rights in Technical Data and Computer Software (Rechte an technischen Daten und Computer Software) - DFARS 252.227-7013 - oder in Paragraph (c)(1) und (2) der Commercial Computer Software Restricted Rights (Beschränkte Rechte an kommerzieller Computer Software) - FAR 52.227-19 - ausgeführten Beschränkungen, soweit gültig. Vertragspartner bzw. Hersteller ist Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, daß Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Produkts gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, 001 310 255-20000

HERETIC II™



www.activision.de
www.activision.com

ACTIVISION®

1000350.260.GM